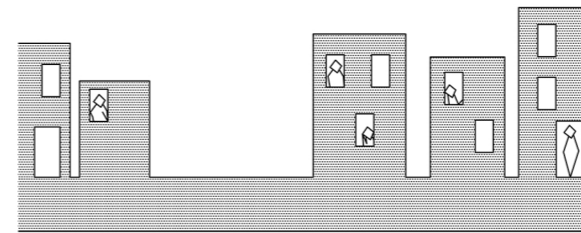


Σχεδιά (Ζωντας) συλλογικά στην πλατεία Μελχισεδέκ

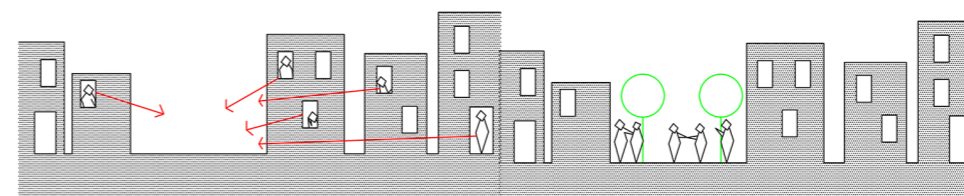
Στόχος της διηλωματικής εργασίας αποτελεί η προώθηση ενός bottom-up μοντέλου σχεδιασμού και η μετατροπή των ελεύθερων δημόσιων χώρων σε "κοινούς τόπους" συνάντησης της γειτονιάς. Ο χώρος επιλέχθηκε μέσα από έρευνα πεδίου σχετικά με το ενδιαφέρον των κατοίκων της παλιάς πόλης των Χανίων. Μέσα από τις διαδικασίες του συμμετοχικού σχεδιασμού και την παράλληλη διοργάνωση πολιτιστικών δράσεων, επιχειρήθηκε η διαμόρφωση της πλατείας σύμφωνα με τις ανάγκες και επιθυμίες των κατοίκων και κατ'επέκταση η ενεργοποίηση του χώρου. Η Κυριακή καθιερώθηκε ως μέρα συνάντησης και αλληλεπίδρασης, λήψης αποφάσεων, σχεδιασμού, κατασκευής και ψυχαγωγίας.



Αφορμή



αποξένωση_απομόνωση



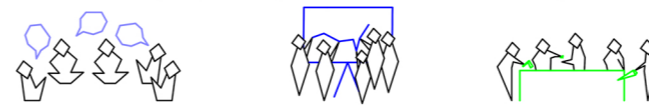
ενεργοποίηση δημόσιου χώρου_ενίσχυση έννοιας γειτονιάς

Στόχος



Εργαλεία

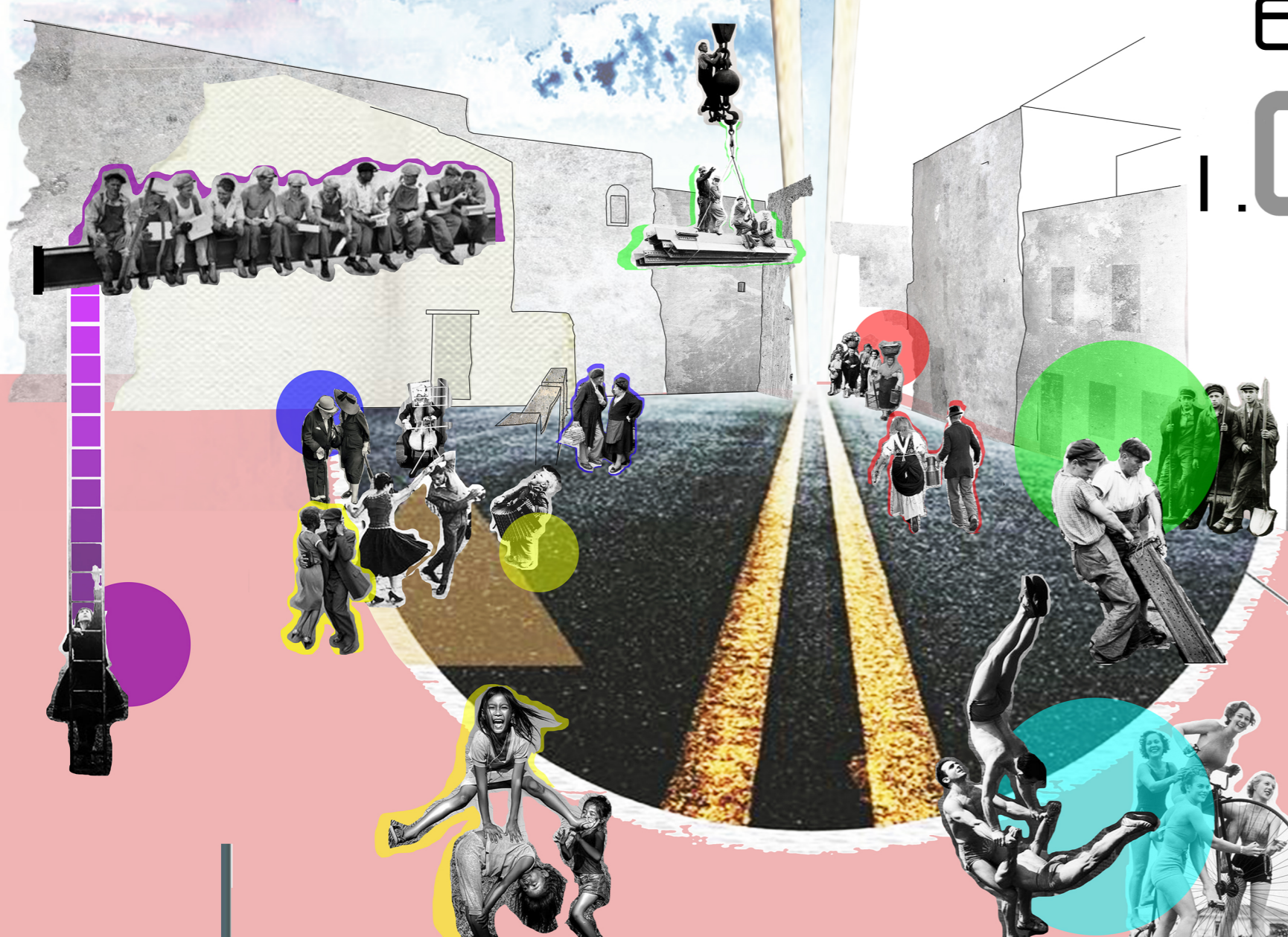
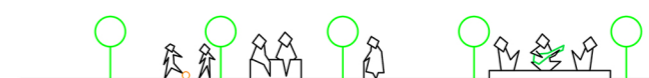
συμμετοχικός σχεδιασμός



δρώμενα στο δημόσιο χώρο



ενεργοποίηση δημόσιου χώρου



συμμετοχικός σχεδιασμός

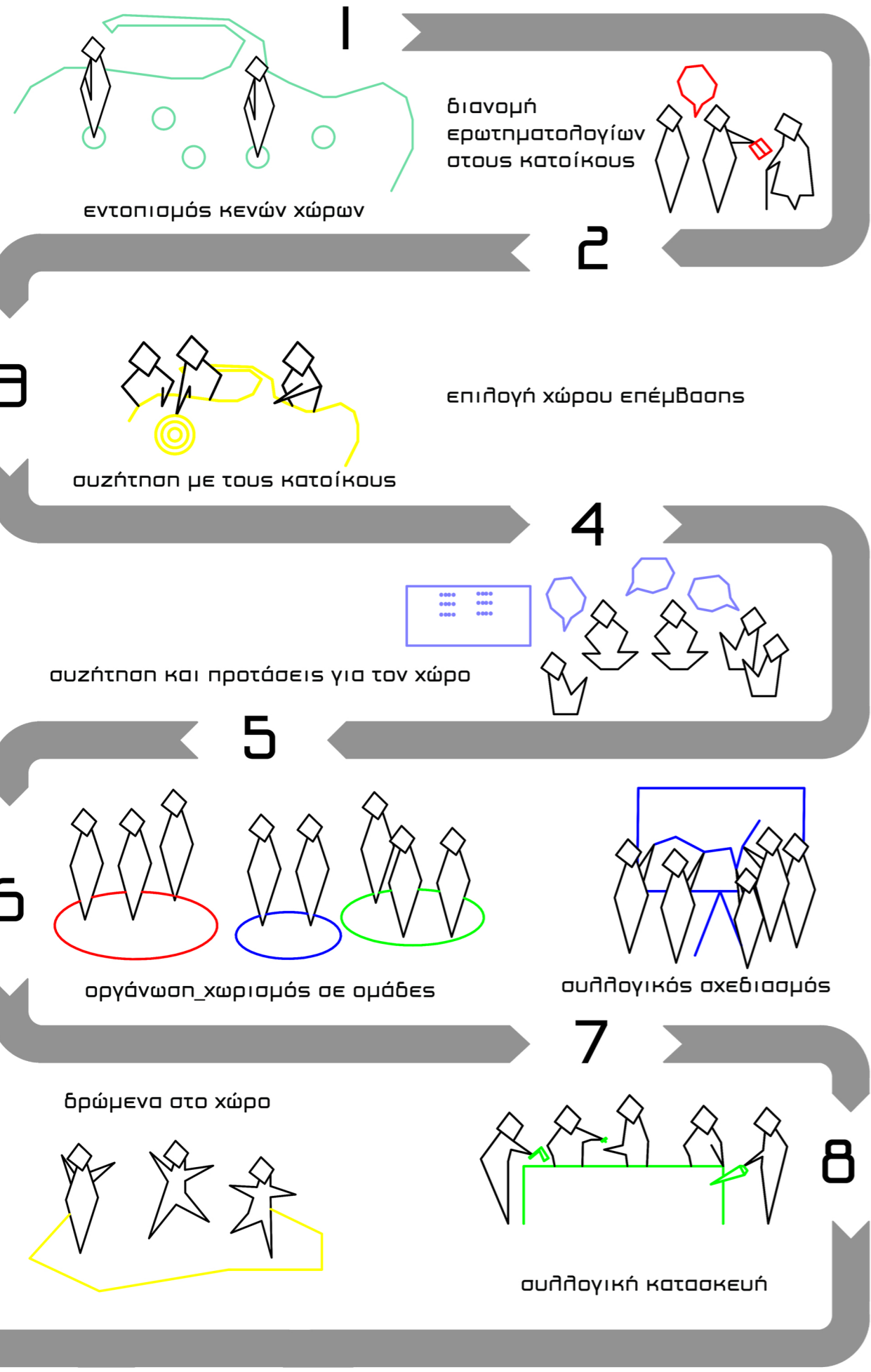
χρήση του χώρου

συζήτηση

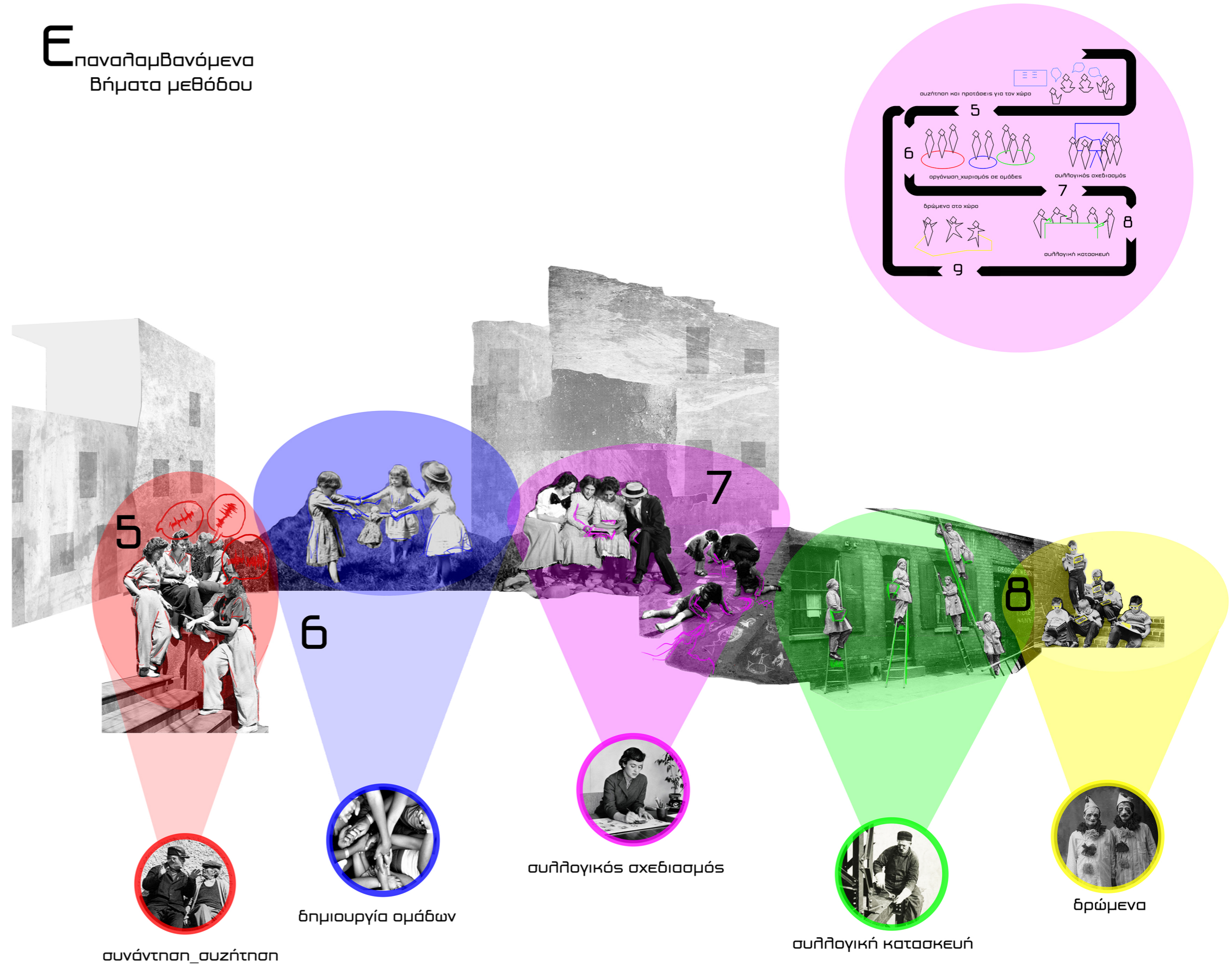
συλλογική κατασκευή

συλλογικός σχεδιασμός

Βήματα μεθόδου



Επαναλαμβανόμενα βήματα μεθόδου



1. εντοπισμός Κενών χώρων

εν δυνάμει Κοινοί τόποι στην παλιά πόλη των Χαλίων

- πλῆθειες
- αστικά κενά
- χώροι που χρησιμοποιούνται από τους κατοίκους

2. διανομή Ερωτηματολογίων

στόχος Ερωτηματολογίων

- αντίληψη έννοιες γειτονιάς
- σχέσεις με γείτονες
- χρησιμοποίηση χώρων γειτονιάς
- επιθυμία αλλαγών στην γειτονιά
- ενδιαφέρον και διαθεσιμότητα για συμμετοχή στο εγχείρημα

αποτελέσματα Ερωτηματολογίων

- έννοια γειτονιάς

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΣΤΙΣ ΑΝΘΡΩΠΙΝΕΣ ΟΙΚΕΙΟΤΗΤΕΣ

ΈΝΑ ΣΥΝΔΙΟ ΚΑΤΟΙΚΩΝ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΠΑΛΙΑΣΠΙΔΡΩΝ ΗΨΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΟΥΝ Ο ΕΝΑΣ ΜΕ ΤΟΝ ΆΛΛΟ

ΆΥΤΟ ΠΟΥ ΒΛΕΠΩ ΣΤΗΝ ΟΥΡΑΝΟ ΑΠΟ ΤΟ ΣΠΙΤΙ ΜΟΥ, Ο ΔΡΟΜΟΣ ΠΟΥ ΠΡΟΑΓΟΥΣ ΠΡΟΓΙΝΟΝΤΑΣ Σ' ΑΥΤΟ

ΟΙ ΣΧΕΣΙΕΣ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΑΝΘΡΩΠΩΝ ΚΑΙ ΟΙ ΑΝΤΙΛΑΨΕΙΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙΣ, ΝΑ ΡΕΙΣ ΚΑΛΗΜΕΡΑ, Η ΠΑΛΙΑΣΠΙΔΡΩΝ

Ο ΧΩΡΟΣ ΜΕ ΤΟΝ ΟΠΟΙΟ ΕΧΩ ΕΣΧΙΚΕΙΣΕΙ, ΓΝΩΡΙΖΩ ΚΑΛΩ, ΕΙΝΑΙ ΕΣΣ ΑΠΟ ΤΟ ΣΠΙΤΙ ΜΟΥ
- έχετε σχέσεις με τους γείτονες σας.
- χρησιμοποιείτε τους χώρους της γειτονιάς σας.
- θα θέλατε αλλαγές στην γειτονιά σας.
- ενδιαφέρον ανα περιοχή
- διαθεσιμότητα ανά περιοχή

3. επιλογή Δημόσιου χώρου

(πλῆθεια Μελησιαδέκ)

Χωρικά και Αρχιτεκτονικά στοιχεία πλῆτειας

μικρή κλίμακα πλῆτειας

Κοινωνικά χαρακτηριστικά περιοχής

κοινωνική σύσταση γειτονιάς

- παιδιά
- φοιτητές
- εργαζόμενοι
- συνταξιούχοι

σημεία συγκέντρωσης στη γειτονιά

4. συζήτηση και Προτάσεις

Ανάγκες και Επιθυμίες για την πλῆτεια

χώροι συναναστροφής, χώροι πρασίνου, χώροι για παιδιά, χώροι στάσης λιγότερα, αμάξια, λύση προβλήματος σκουπιδιών

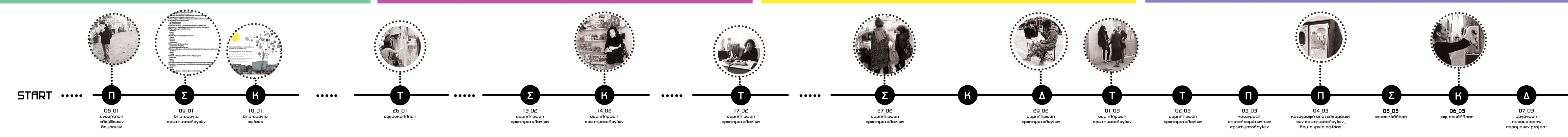
Άερονες σχεδιασμού και Προτάσεις για την πλῆτεια

Άερονες σχεδιασμού

- μεταφερόμενο αντικείμενο
- διη κατασκευές
- επιρροές κατασκευές
- σημειωμένες επεμβάσεις
- ανακλιόμενα υλικά

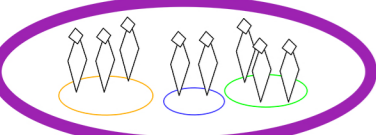
προτάσεις

- σκαμνιά
- γκάζες
- παιδικά παιχνίδια
- αμάξια
- σκουπίδια

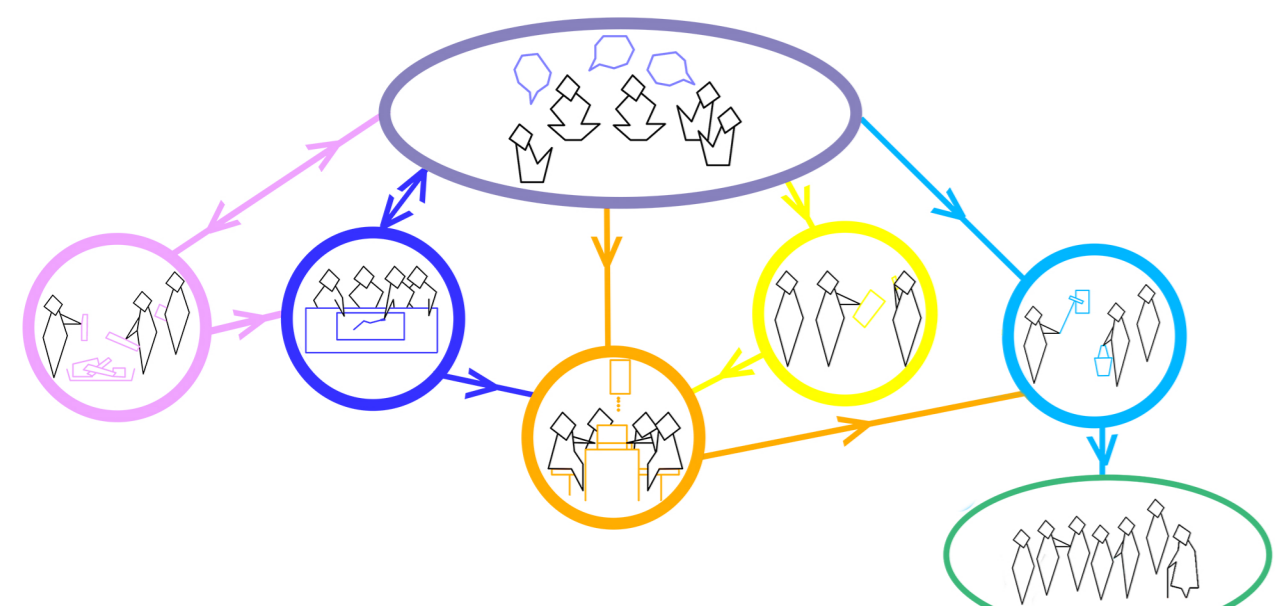
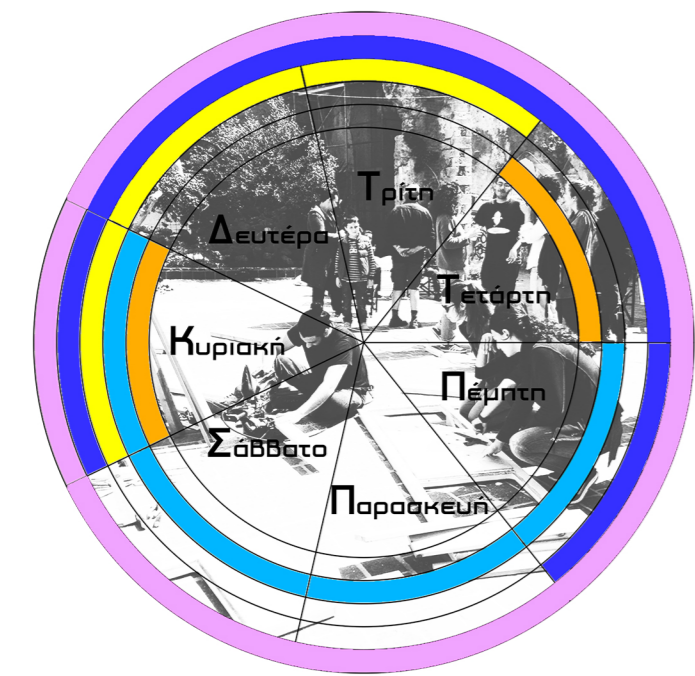


5. χωρισμός σε 0 ομάδες

Ομάδες εργασίας



- 1 ομάδα δρώντων
- 2 ομάδα συλλογής υλικών
- 3 ομάδα σχεδιασμού
- 4 ομάδα προπαγάνδας
- 5 ομάδα γνωστοποίησης εγχειρήματος



1 ομάδα δρώντων

οργάνωση δρώντων εξασφάλιση εξοπλισμού

2 ομάδα υλικών

συλλογή και καταγραφή υλικών και εργαλείων

3 ομάδα σχεδιασμού

συλλογή αναγκών και επιθυμιών αειλόγηση δεδομένων προτάσεις

4 ομάδα αφίσας

σχεδιασμός έντυπου υλικού (αφίσα, flyer) ηλεκτρονική ενημέρωση

5 ομάδα αφισοκόλλησης

αφισοκόλληση μοίρασμα έντυπου υλικού

08.03 Τ δημοσίευση video παρουσιάσεως

09.03 Τ συνάντηση στη Δημοτική Πινακοθήκη με τους κατοίκους για ενημέρωση του εγχειρήματος

15.03 Τ οργανωτική συνάντηση

16.03 Τ συνάντηση ομάδας αφίσας, δημοσίευση αφίσας και flyer

17.03 Π συνάντηση ομάδας αφισοκόλλησης, μοίρασμα flyer και αφισοκόλληση στην παλιά πόλη

18.03 Π συνάντηση ομάδας αφισοκόλλησης, μοίρασμα flyer και αφισοκόλληση στην παλιά πόλη

19.03 Σ οργάνωση παρουσιάσεως και συνάντησης της Κυριακής

20.03 Κ 1η συνάντηση με τους κατοίκους της γειτονιάς, οργάνωση ομάδων, απόφαση δημιουργίας τραπεζοκαθίσματος

21.03 Δ συνάντηση ομάδας σχεδιασμού στο Στέκι Πετραναστών, σχεδιασμός τραπεζοκαθίσματος

22.03 Τ καταπόληση κατασκευής, συνάντηση ομάδας αφίσας και δημιουργία της αφίσας

23.03 Τ μελέτη συνδεδεμένων κατασκευών, καταπόληση

24.03 Π εκτύπωση αφίσας και flyer αφισοκόλληση, συζήτηση για κατασκευές από cob

25.03 Π ενημέρωση για τις τεχνικές του cob

26.03 Σ συγκομιδή υλικών, ενημέρωση για τις τεχνικές του cob, συζήτηση των φίλων κατασκευών

27.03 Κ ρεφρένς

28.03 Δ συνάντηση ομάδας σχεδιασμού στο Στέκι Πετραναστών, αφισοκόλληση στην Παλιά Πόλη των Χανίων

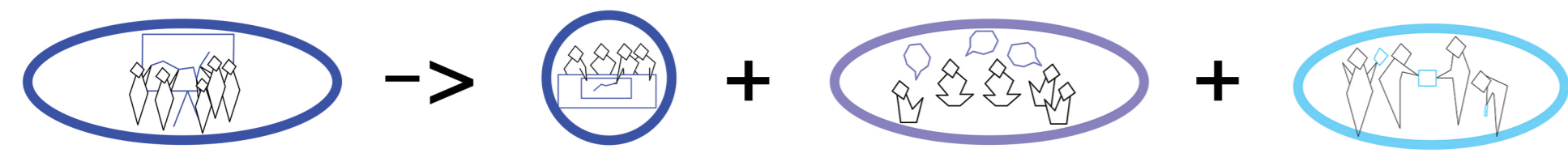
29.03 Τ συνάντηση ομάδας σχεδιασμού στο Στέκι Πετραναστών, οργάνωση σεμιναρίου με θέμα σχεδιαστικό εργαλείο

31.03 Π εκτύπωση αφίσας και flyer αφισοκόλληση στην Παλιά Πόλη των Χανίων

01.04 Σ οργανωτική συνάντηση για την Κυριακή

03.04 Κ σεμινάριο σχεδιαστικών εργαλείων, συλλογή υλικών, κατασκευή τραπεζιού

7. συλλογικός Σχεδιασμός



σχεδιασμός μέσω Παιχνιδιού

Στόχοι παιχνιδιών

1. ανακάλυψη αναγκών_επιθυμιών
2. εξοικίωση με σχεδιαστικά εργαλεία
3. ενεργοποίηση φαντασίας
4. παρατήρηση του χώρου
5. έκφραση ατομικών επιθυμιών
6. μορφοποίηση προτάσεων
7. χωροθέτηση
8. συνδιαμόρφωση προτάσεων

κολλή Z

- σχεδιαστικά εργαλεία μέσο αναπαράστασης
1. ψηφίδια
 2. αρχιτεκτονικά σχέδια (όψεις_κατόψεις του δημόσιου χώρου)
 3. κολήδες
 4. εικόνες κατασκευών

Κανόνες
Ο εμπλεκόμενος καλείται να αναγνώσει τα αρχιτεκτονικά σχέδια και να τα μεταφράσει σε πραγματικό χώρο. Στη συνέχεια κόβει και τοποθετεί σε περιοχές της ηλιετίας... στις όψεις και τις κατόψεις της ηλιετίας... εικόνες κατασκευών της αρεακείας του.

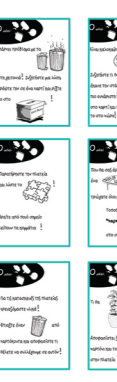


κάρτες

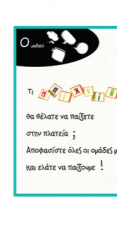
ατομικές



ομαδικές



κάρτα bonus

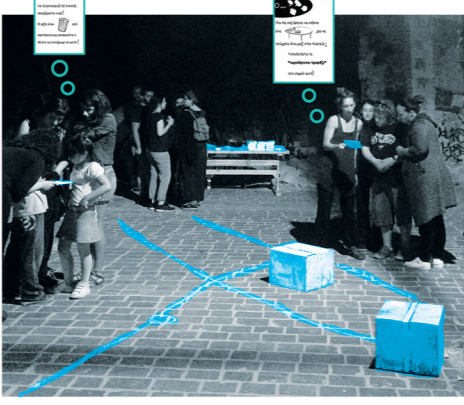


παιχνίδι 1

- εργαλεία**
1. φωτογραφική μηχανή
 2. post it
 3. κλωστές
 4. χάρτινα X
 5. καυτή ιδεών
 6. ταμπλό με τις όψεις της ηλιετίας
 7. χαρτόκουτες αναπαράστασης
 8. κάρτες ερωτήσεων
 9. χρονόμετρο (μουσική μπάνα)

Κανόνες

Οι παίχτες χωρίζονται σε ομάδες. Οι κάρτες χωρίζονται σε σταίβες ανάλογα με τον αριθμό των ομάδων και τοποθετούνται κλειστές. Σε κάθε γύρο ένας παίχτης της κάθε ομάδας παίρνει μια κάρτα από τη σταίβα της ομάδας του. Ο παίχτης ανακοινώνει στην ομάδα του τι γράφει η κάρτα. Η κάρτα είναι ατομική οι παίχτες της ομάδας καλούνται να δράσουν ατομικά σε σχέση με αυτό που αναγράφεται στη κάρτα. Η κάρτα είναι ομαδική οι παίχτες καλούνται να συζητήσουν σε σχέση με αυτό και να αποφασίσουν συλλογικά πως θα δράσουν. Το παιχνίδι τελειώνει όταν εμφανιστεί η ομαδική κάρτα bonus που αναγράφει "τι παιχνίδι θα θέλατε να παίξετε στην ηλιετία". Τότε όλες οι ομάδες αποφασίζουν από κοινού ποιά ομαδική κάρτα θα παίξουν.



παιχνίδι 2

- εργαλεία**
1. τροχός (επιλογής μέσω αναπαράστασης)
 2. ταμπλό (ομάδιών με post it)
 3. μηλικ σκίτσων
 4. μοχλίσια
 5. μαρκαδόροι
 6. πηλός
 7. μακέτες (δημόσιου χώρου)
 8. όψεις ηλιετίας (για την δημιουργία του κολλή Z)
 9. ψηφίδια
 10. κολήδες
 11. περιοδικά (αρχιτεκτονικής, interior design, landscape architecture...)

Κανόνες

Οι παίχτες χωρίζονται σε ομάδες που παίζουν ταυτόχρονα και ανεξάρτητα. Κάθε παίχτης ξεκινάει γυρίζοντας τον τροχό οπότε επιλέγεται το μέσο αναπαράστασης που θα χρησιμοποιήσει (σκίτσος, πηλός, παντομίμα, κολλή Z). Στη συνέχεια ανατρέχει στο ταμπλό, εκκαθίζει ένα post it από τη στήλη της ομάδας του και αποκαλύπτει το αντικείμενο (τραπέζι, καθίσμα, σκίτσος, φύτευση, κάδος). Στις περιπτώσεις του σκίτσου και του πηλού το παιχνίδι είναι ατομικό, στην παντομίμα η υπόλοιπη ομάδα προσοφεί να καταλάβει την περιγραφή της ιδέας του παίκτη για το αντικείμενο και στο κολλή Z ολόκληρη η ομάδα επιλέγει και τοποθετεί εικόνες από τα περιοδικά για όσο χρόνο αποκαλύπτεται από το post it του ταμπλό. Η ομάδα που θα αφαιρέσει όλα τα post it από τη στήλη της, κερδίζει...



Επιθυμίες

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

παιχνίδι 2

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

κολλή Z

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

ομάδα Σ

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

παιχνίδι Ι

Αποτελέσματα

κατασκευές και χωροθέτηση

διαγραμματική όψη_α

διαγραμματική όψη_β

05_04 συνάντηση στη ηλιετία για την εξοικίωση της κατασκευής

06_04 συνάντηση ομάδας αρχίστες στο Στέκι Πετραναίων δημιουργία αρχίστες και flyer

07_04 συνάντηση ομάδας αρχιτεκτονικής μορφοποίηση αρχίστες και flyer στην παλιά πόλη

09_04 επίλυση του στατικού προβλήματος του τραπεζιού

10_04 αναθεώρηση αρχιτεκτονικών παιχνιδιών, επίλυση παραμυθιού για μικρούς και για μεγάλους

12_04 ομάδα σχεδιασμού, δημιουργία παιχνιδιού

13_04 ομάδα σχεδιασμού, οργάνωση παιχνιδιού

14_04 ομάδα σχεδιασμού, καταγραφή εργαλείων παιχνιδιού, δημιουργία flyer, αρχιτεκτονικής οργάνωσης

15_04 ομάδα αρχιτεκτονικής μορφοποίηση αρχίστες και flyer στην παλιά πόλη

17_04 βιωματική δράση σχεδιασμού παιχνιδιού Ι στην ηλιετία

20_04 συνάντηση ομάδας αρχίστες, δημιουργία αρχίστες και flyer

21_04 συνάντηση ομάδας αρχιτεκτονικής μορφοποίηση αρχίστες στην περιοχή

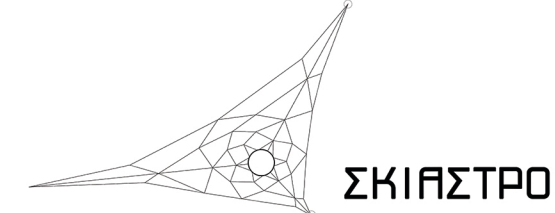
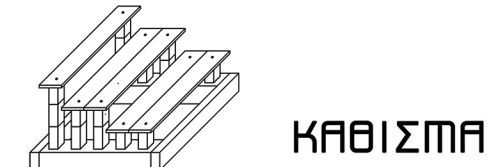
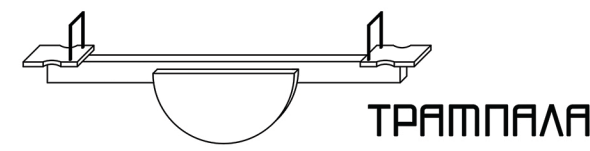
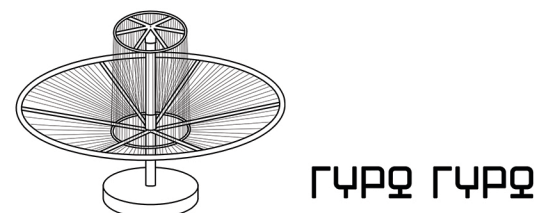
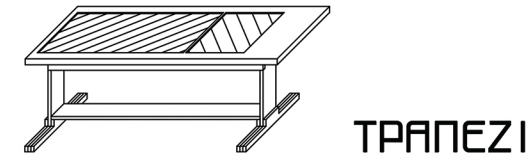
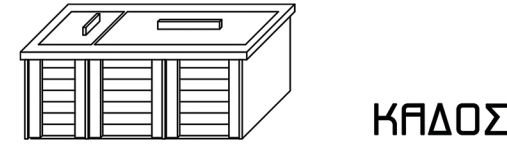
22_04 ημερήσια συνάντηση καθίσματος, οργάνωσης, επίλυση παραμυθιού, βιωματική δράση σχεδιασμού παιχνιδιού Ι

24_04 τρίημερο τραπεζιού, κατασκευή καθίσματος, οργάνωσης, επίλυση παραμυθιού, βιωματική δράση σχεδιασμού παιχνιδιού Ι

08_05 οργανωτική συνάντηση

10_05 συγκομιδή υλικών

Μανουάλ κατασκευών



Κατασκευές που πραγματοποιήθηκαν στην πλατεία



ΠΑΓΚΑΚΙ

1
2
3
4
5
6

ΚΑΔΟΣ

1
2
3
4
5
6

ΤΡΑΠΕΖΙ

1
2
3
4
5
6

ΓΥΡΟ ΓΥΡΟ

1
2
3
4

ΚΟΡΜΟΙ

1
2
3

ΤΡΑΜΠΛΑ

1
2
3
4
5
6

ΚΑΘΙΣΜΑ

1
2
3

ΦΥΤΕΥΣΗ

1
2

ΣΚΙΑΣΤΡΟ

1
2

ΚΟΥΝΙΑ

1
2
3

12.05 συνάντηση ομάδας αφισοκλήτησης, μοίρασμα flyer και αφισοκλήτηση στην πλατεία παλιά, δημιουργία FB

14.05 σύνθεση ταμμεντόλιθων με φύτευση δημιουργία πίνακα ανακοινώσεων

16.05 οργανωτική συνάντηση

18.05 ομάδα αφισοκλήτησης, δημιουργία αφισας

19.05 ομάδα αφισοκλήτησης, μοίρασμα flyer, αφισοκλήτηση

20.05 φθορές στις κατασκευές, προετοιμασία για την επόμενη κατασκευή

21.05 συγκομιδή υλιτικών, αγορά υλιτικών για το παγκάκι, σχεδίασμός καθίσματος

22.05 κατασκευή καθίσματος, σχεδίασμός μέσω παιχνιδιού, κολλήμα

24.05 συνάντηση ομάδας, δημιουργία κείμενου προσαγγώνισης

25.05 συνάντηση ομάδας αφισας, δημιουργία αφισας και flyer

26.05 συνάντηση ομάδας αφισοκλήτησης, αφισοκλήτηση στην πλατεία, μοίρασμα κείμενου στην περιοχή, μοίρασμα κείμενου στην περιοχή, μοίρασμα κείμενου

27.05 συνάντηση ομάδας αφισοκλήτησης, αφισοκλήτηση στην πλατεία, μοίρασμα κείμενου στην περιοχή, μοίρασμα κείμενου

28.05 μοίρασμα κείμενου

29.05 τοποθέτηση φυτεύσεων στις κατασκευές, προετοιμασία δεύτερου καθίσματος αφισοκλήτησης παραμυθιάς

31.05 ομάδα σχεδίασμού, οργάνωση παιχνιδιού

01.06 ομάδα αφισας, δημιουργία αφισας

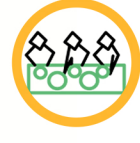
02.06 ομάδα αφισοκλήτησης, μοίρασμα flyer, αφισοκλήτηση

03.06 ομάδα αφισοκλήτησης, μοίρασμα flyer, αφισοκλήτηση

05.06 κατασκευή δεύτερου καθίσματος, ζωγραφική και παιχνίδι στη πλατεία, φθινόπωρο νημετωγράφηση

8. Δρώμενα στο χώρο

1. αυθηγοική κουζίνα



στόχος

1. δημιουργία σχέσεων
2. ενεργόποίηση χώρου
3. οικειοποίηση χώρου
4. αλληλεπίδραση
5. επικοινωνία
6. ψυχαγωγία



2. αφήγηση παραμυθιού

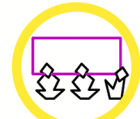


στόχος

1. ενεργόποίηση χώρου
2. οικειοποίηση χώρου
3. αλληλεπίδραση
4. επικοινωνία
5. ψυχαγωγία

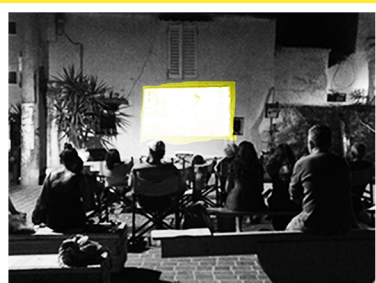


3. προβολή ταινίας



στόχος

1. ενεργόποίηση χώρου
2. οικειοποίηση χώρου
3. αλληλεπίδραση
4. επικοινωνία
5. ψυχαγωγία



4. παιδικό εργαστήρι



στόχος

1. δημιουργία σχέσεων
2. ενεργόποίηση χώρου
3. οικειοποίηση χώρου
4. αλληλεπίδραση
5. επικοινωνία
6. ψυχαγωγία
7. προσέλευση παιδιών



5. γλέντι

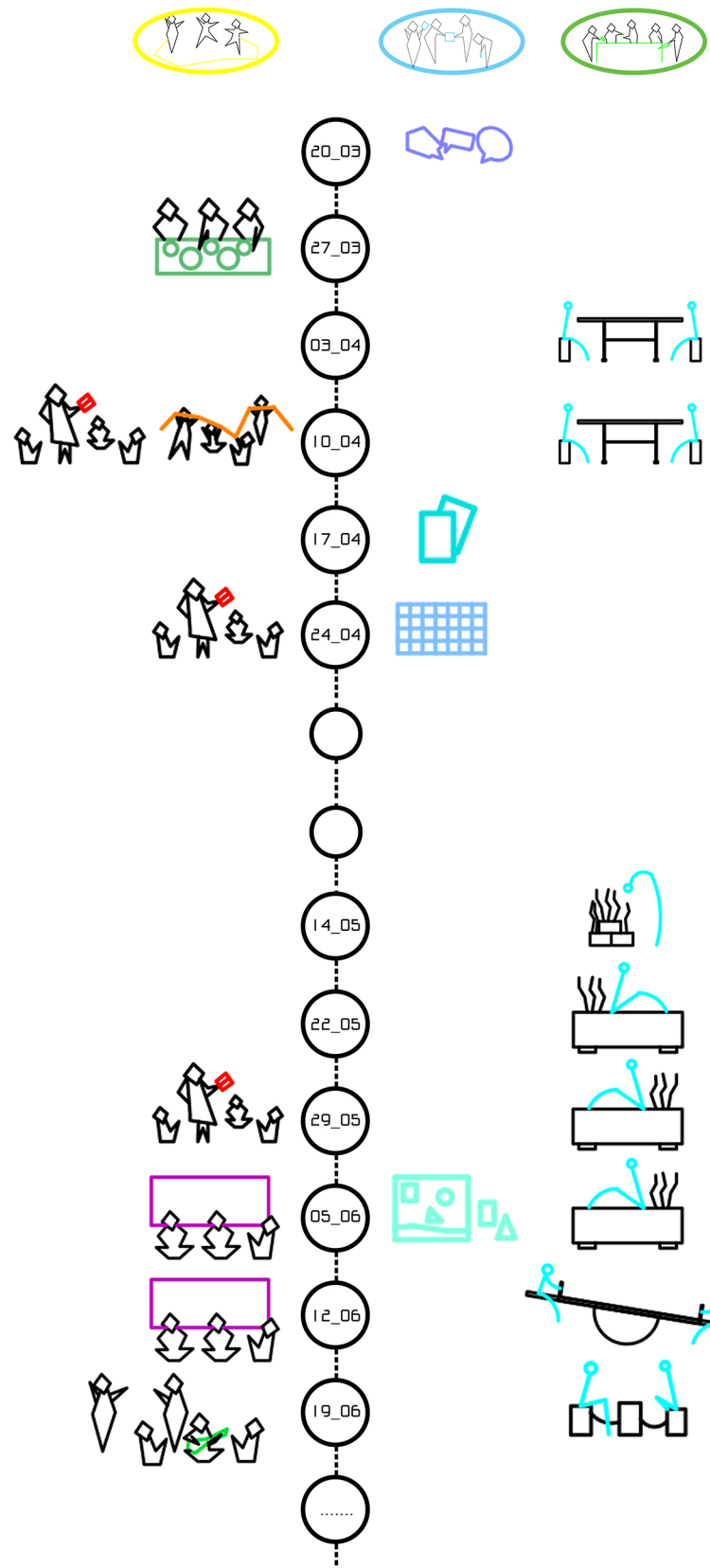


στόχος

1. δημιουργία σχέσεων
2. ενεργόποίηση χώρου
3. οικειοποίηση χώρου
4. αλληλεπίδραση
5. επικοινωνία
6. ψυχαγωγία



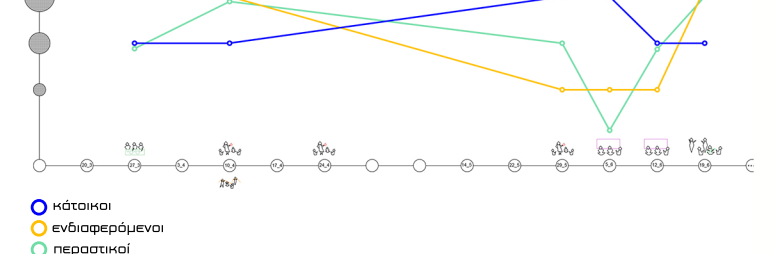
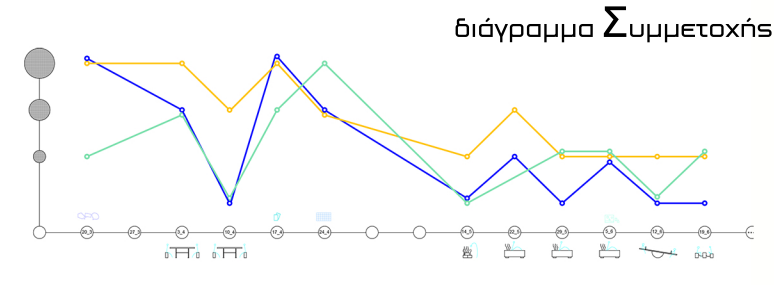
Ημερολόγιο



Μεθισεδέκ



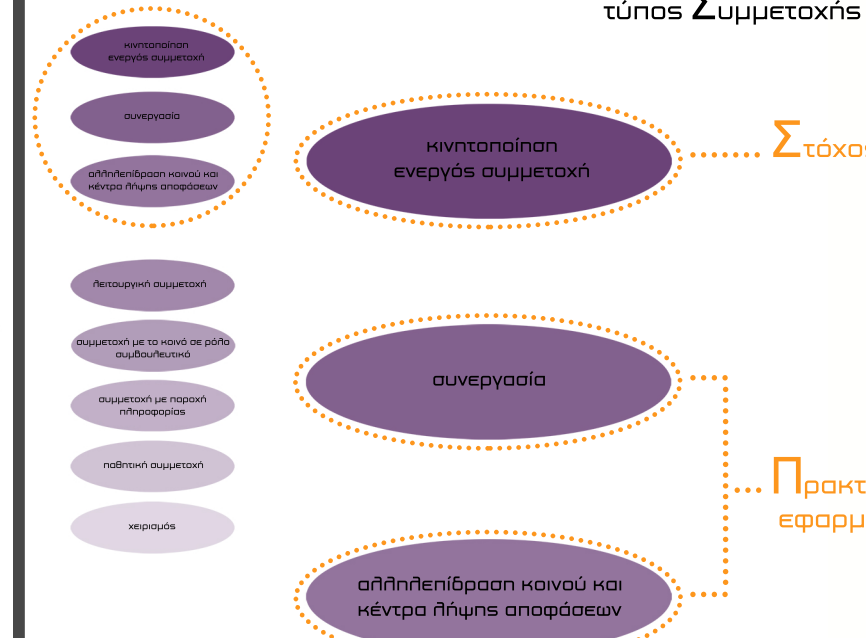
Αποτίμηση



Δυσκολίες

1. έλλειψη συμμετοχικής κουλτούρας
2. πολυπλοκότητα εξεταζόμενου ζητήματος
3. κατάλληλος σχεδιασμός συμμετοχικής διαδικασίας
4. διασφάλιση ίσων συμμετοχών
5. έλλειψη εμπιστοσύνης
6. διαχείριση προσδοκιών
7. κοινή γλώσσα επικοινωνίας
8. επεξεργασία και κωδικοποίηση συμπερασμάτων
9. κόστος συμμετοχικής διαδικασίας

τύπος Συμμετοχής



NEXT STATION

